MENSILE ANNO V - N° 46

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 DIAMONDS
2 GAME
3 ANKARA
4 LASER BIKES
5 SPACE PORT
6 MEGACAVES
7 WHO DARE
8 PLATFORMS
9 FREE THE GIRL
10 PENETRATE
11 HOUSE
12 KLAMIR
13 CROSS
14 OFF ROAD BIKE
15 DEDALUS
16 SOURVEILLANCE
17 OTHELLO
18 THE BOY
19 FIGHTER
20 GUARDS
21 PUNISH
22 LASER SWORDS
23 ACTION
24 TUNNEL OF FUTURE
25 ZAP
26 PYR
27 RIF RAF
28 QUEST
29 MIG 3
30 HIGH

MISTERI GLORIOSI

Non c'è mai pace per chi ama l'avventura. Non passa mese che non esca qualche gioco che fa passare le notti insonni a chi ama questo tipo di videogiochi. E ora ci si è messa anche un'organizzazione estesissima su tutto il territorio nazionale a togliere il sonno a questo genere di italiani. Agonistika è già diventata un preciso punto di riferimento nel settore e siamo ben lieti di farvi conoscere i principali indirizzi della sua "rete". Fateci sapere cosa ne pensate...

HIT PARADE N. 46 - Periodico mensile - Giugno 1990 - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III 70
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Tel. 02-8467545 - Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)

DIAMONDS



Sei un minatore intrappolato in una caverna di diamanti da perfidi malviventi che vogliono il tuo aiuto affinché recuperi tutte le gemme di ogni zona. Il tuo compito parrebbe non troppo difficile se non fosse che alcuni massi occludono alcune vie di accesso ai diamanti e che degli strani animali si aggirano in alcune zone circoscritte ma se ti toccano ti uccidono. Fai cadere i massi uno ad uno togliendo la terra che li blocca, ma fai molta attenzione che nel cadere nn ti stritolino, mettendo fine alla tua povera vita. Se riuscirai a raccogliere il numero minimo di diamanti indicato sullo schermo forse i malviventi ti faranno uscire.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

GAME



Sono trascorsi ormai due anni da quando ti sei iscritto al corso di astronautica e le tue conoscenze tecniche degli apparati di volo e delle varie strumentazioni dei mezzi spaziali sono completate. Quello che invece ti manca è una discreta pratica di guida sia di velivoli comuni, come aerei ed elicotteri, e poi naturalmente di navette astrospaziali. Per cominciare a farti prendere confidenza con il volo al corso hanno deciso di metterti alla prova con 'Game' un nuovo programma creato proprio per sviluppare le migliori tecniche. Dovrai infatti guidare un velivolo contro un gruppo di nemici che cercano di ostacolarti e di attaccarti con ogni mezzo, dimostra le tue capacità, ottenendo così il posto a cui aspiri.

JOYSTICK PORTA 2

F3	pausa
FUOCO	inizio gioco/ricomincia

ANKARA

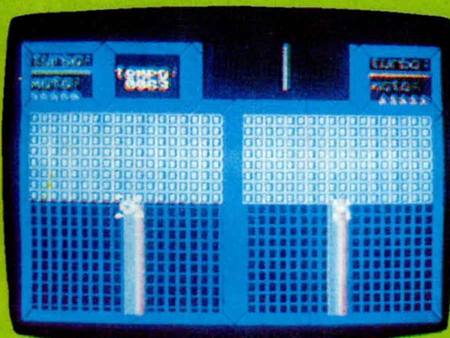


La terra dei tuoi sogni si è purtroppo trasformata in qualche cosa di pazzesco e mostruoso dove nessuno può vivere. Degli alieni muniti di scafandri e tute speciali si sono infiltrati tra gli abitanti abituali per poi impossessarsi di tutte le strutture e a nessuno è più permesso di vivere in pace, infatti anche il solo contatto con questi alieni è mortale per noi umani. Tu sei l'unico che si è offerto di recarsi in questo luogo ostile e, munito di una speciale arma boomerang, cercherai di abbattere quanti più alieni ti sarà possibile. Dovrai inoltre impossessarti degli speciali contenitori seminati un po' ovunque nello schema, perché ti saranno necessari per passare al livello successivo. Buona fortuna.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
	ricomincia
F1	pausa

LASER BIKES

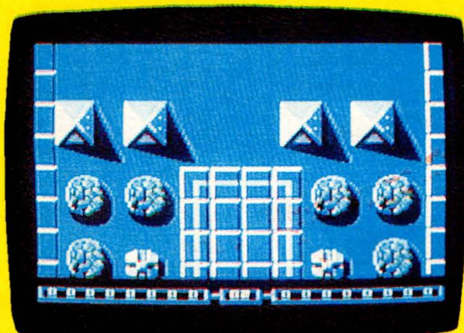


Ecco il classico gioco nel quale prontezza di riflessi e rapidità di decisione sono indispensabili per raggiungere dei risultati soddisfacenti. In un circuito enorme gareggiano due moto con motori turbo e lo scopo da raggiungere consiste nel far distruggere la moto del tuo avversario senza "stamparsi" contro le pareti o la traiettoria del votro avversario. La cosa sembra così semplice detta a parole, ma provate a vedere che cosa vuol dire quando i centauri siete voi e il fondo del circuito si avvicina sempre più velocemente, quando non sapete se voltare a destra o a sinistra per non rimanere intrappolati nel vostro stesso tragitto. Riuscirete ad avere la meglio?

JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO	inizio gioco

SPACE PORT



Al comando della tua astronave, avanzi lungo 16 diverse piattaforme galattiche. Devi avanzare cautamente e distruggere ogni avamposto eliminando le schiere di oggetti volanti. Lungo il percorso troverai diverse lettere, ognuna delle quali ti darà un piccolo vantaggio (es: la lettera "M" ti permetterà di distruggere tutti i nemici nell'immediato raggio). Con la lettera "T", invece, sarai teletrasportato in un gigantesco flipper dove dovrai raccogliere il massimo dei Bonus. I livelli sono tanti, le difficoltà ancora di più ma le vite che hai a disposizione sono solo quattro.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO per iniziare

MEGACAVES



Nelle caverne di Megacaves ci sono immense ricchezze e i tesori sono relativamente facili da trovare e raccogliere, basta camminarvici sopra, solo che queste cose preziose sono sorvegliate da robot e strani marchingegni messi a bell'apposta per impedirne il furto. Tu ti sei munito di un jet-pack e ti sei avventurato alla ricerca di fortuna. Salta sulle mattonelle e raccogli i tesori, ma attento a non farti toccare dalle macchine o per te sarà la fine. Usa il tuo jet-pack con parsimonia o alla fine rimarrai senza energia, sii veloce per non rimanere senza aria e usa per quanto ti è possibile i raggi trattori per muoverti con inerzia.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

F1 fine gioco

WHO DARE

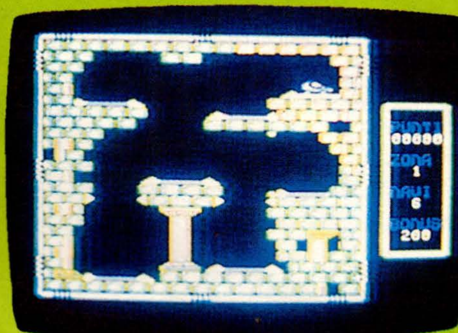


Spie governative hanno fatto sapere che nella base militare di Wang Sung, in Indonesia, sono nascosti segreti militari di vitale importanza per la vittoria degli alleati nella guerra che ormai dura da parecchi anni. L'unico modo per raggiungere la base segreta sarà quello di paracadutare un solo uomo dietro le linee nemiche, il quale armato di un mitragliatore, di bombe a mano e di ogni arma che riesce a rubare al nemico possa riuscire in questa difficile missione. Dovrai fare molta attenzione perché da solo dovrai guardarti dal nemico che appare da ogni parte, destra sinistra davanti e dietro e ognuno dei tuoi avversari ha il preciso compito di impedire la tua avanzata. Prontezza di riflessi e decisione saranno le uniche qualità in grado di farti riuscire nel tuo intento.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

PLATFORMS



Ti trovavi alla guida della tua navetta di ricognizione su un pianeta da poco apparso sui visori della tua astronave quando un raggio teletrasportante ti ha rinchiuso in un edificio ostile. Questo edificio ha moltissime piattaforme dalle quali dovrai passare per arrivare sino al piano inferiore dove speri di trovare una via di fuga. Il guidare la navetta non sarà semplice ed è per questo motivo che ti verranno messe a disposizione 6 possibilità di fuga. Riuscirai a scampare al pericolo e ritornare sano e salvo alla tua astronave, sulla quale cercare di capire l'accaduto?

JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio gioco
FUOCO	turboreattori

FREE THE GIRL

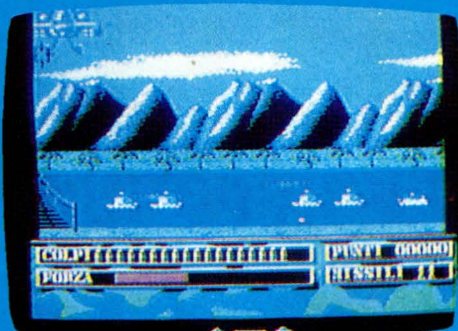


L'ambasciata liberiana è stata attaccata da un gruppo di ribelli che hanno ucciso tutti gli abitanti saccheggiando le stanze. Fortunatamente la figlia dell'ambasciatore è riuscita a nascondersi a loro insaputa in una piccola stanza, mentre i ribelli hanno fatto pesanti richieste e se non verranno accontentati faranno saltare in aria l'ambasciata. È stata quindi chiamata una squadra speciale che dopo essere stata informata dell'accaduto dovrà cercare di trovare la ragazza, salvarla, poi potrà distruggere il gruppo di ribelli e liberare l'ambasciata. Potrai scegliere i 3 membri della squadra in base alle loro caratteristiche ma ne muoverai un membro alla volta, mentre il computer muoverà di conseguenza gli altri due. Abilità e prontezza di riflessi saranno ciò che ti servirà per portare a buon fine il tuo compito.

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	pausa
A	fine gioco
FUOCO	inizio gioco

PENETRATE



Questa volta sei un berretto verde che deve difendere la riva del fiume assegnatagli e poi, se sarà risultato vincitore, dovrà superare il ponte e infiltrarsi nel terreno nemico per raggiungere l'obiettivo della sua missione. Spara con la tua mitragliatrice e cerca di abbattere prima che affiorino in grado di colpirti i marines lasciati dalla motozattera. Usa i razzi per abbattere gli elicotteri e ricordati di raccogliere le munizioni che troverai sulla sponda del fiume e che ti serviranno per portare a termine il tuo compito. Cerca però di non farti colpire dai tuoi nemici o non avrai vita lunga.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
SPAZIO	razzi

HOUSE



Hai superato da poco l'esame di pilota di astrocaccia, ma prima che ti venga affidata una navetta vera, dovrai prima superare gli ultimi esami di pratica di attacco. Verrai affidato al giudizio di un computer che imparzialmente deciderà il tuo grado di preparazione, dal momento che nello spazio anche una minima incertezza può risultare fatale. Avrai il controllo della mitragliatrice fotonica, di una navetta e dovrai annientare le ondate di attacco successive di alieni che ti lanciano delle bombe esplosive, evitando quindi anche i colpi dei tuoi nemici. Se sarai così bravo da superare la prima fase, passerai ad altre sempre più difficoltose, ma ricorda, solo riuscendo ad arrivare alla fine otterrai finalmente l'amato mezzo aereo.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

KLAMIR



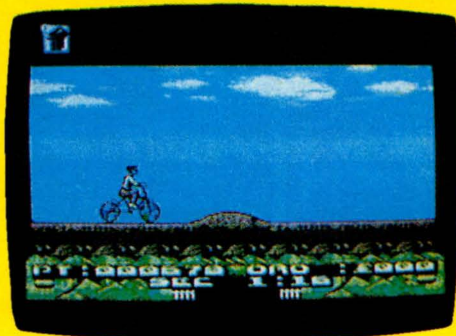
L'estate è quasi alle porte e molti di Voi senz'altro riproveranno l'ebrezza di mettersi alla guida di una potente moto percorrendo liberamente le strade cittadine e di campagna. Ma per quanti di voi queste emozioni non sono sufficienti e vorrebbero la possibilità di gareggiare in corse di fuoristrada ecco questo gioco. Prendendo spunto da un famoso video-gioco da bar, "Klamir" vi offrirà l'opportunità di correre a cavalcioni della vostra moto una strana gara su un percorso con varie difficoltà, dalle dune del deserto, tra i cui granelli si celano enormi masse e piramidi, ai prati viscidi e pieni di ostacoli, ai ghiacci piú scivolosi, dove delle foche giocoliere vi faranno compagnia. Ma se tutto ciò vi sembra difficile, non preoccupatevi, il gioco offre l'opzione "esercizio" per impratichirsi alla guida.

JOYSTICK PORTA 2

T esercizio

SPAZIO inizio gioco

CROSS

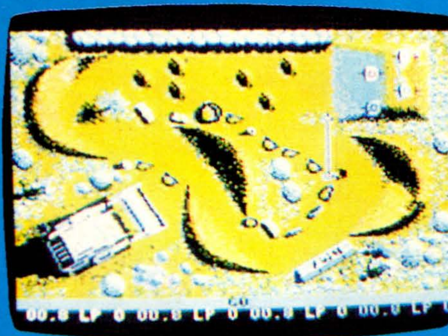


Molti di voi avranno senz'altro avuto modo di osservare alla televisione se non dal vero delle gare di cross con biciclette. Sembrerebbe così semplice superare pendenze impossibili, saltare ostacoli, ma a dire il vero non è sempre così facile. Provate infatti a cimentarvi con la bicicletta del nostro amico che deve partecipare ad una gara di bicicross su un percorso montuoso, irto di aspre pendenze, dossi e muretti. Dosando opportunamente la velocità e saltando quando è opportuno cerca di ottenere un buon posto. Non preoccuparti se all'inizio le cose non andranno molto bene, con la pazienza e l'esercizio vedrai che i risultati saranno certamente migliori.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
	salta

OFF ROAD BIKE



Il ciclismo era molto in voga alcuni anni fa, ma per un certo periodo di tempo non è stato molto seguito e solo i veri appassionati andavano a vedere le corse di biciclette. Proprio per appassionare un maggior numero di persone è stato creato il bicicross, uno sport dove con la bicicletta si devono percorrere dei percorsi accidentati e difficili proprio come nel motocross, solo che qui tutto è naturalmente più difficile dal momento che non c'è un motore che dia propulsione al mezzo meccanico, ma è solocon i piedi che ci si può spostare. Questo sport è abbastanza pericoloso perché i terreni impervi e scivolosi sono all'ordine del giorno e dappertutto si può trovare qualche cosa per cadere e farsi male. Ma se starete molto attenti potrete portare il vostro campione alla vittoria. Potrete giocare fino a quattro alla volta e le competizioni saranno veramente emozionanti.

JOYSTICK PORTA 1/2

,/RUN STOP	sinistra
Q/	destra
C=/=	vai
FUOCO	vai
S	inizio gioco

DEDALUS



Un gioco strano, ma veramente molto appassionante è quello che vi proponiamo questa volta. Il vostro animaletto munito di due zampette e due braccine che muove avanti e indietro mentre cammina, deve percorrere un labirinto magico le cui piastrelle del pavimento ruotano alla pressione del vostro amico. Alcune diventano subito del colore necessario, altre sono più dispettose e cambiano ad ogni passaggio o addirittura richiedono più passaggi per diventare del colore corretto. Scopo del gioco è naturalmente, far diventare tutte le piastrelle di uno stesso colore, ma attenti dei dispettosi animali, ragnetti, cimici ed altri faranno di tutto per ostacolarti ed addirittura per eliminarti. Passato uno schema ti troverai davanti ad un altro più difficile. Ricordate qualche volta un buon salto può essere molto utile. Buon divertimento!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco salta

SOURVEILLANCE



Nella tua città come in quasi tutte le metropoli mondiali purtroppo la delinquenza ha raggiunto limiti inimmaginabili un tempo, e i malviventi imperversano rendendo alle volte persino difficile per le persone normali uscire in certe ore del giorno o trascorrere una vita tranquilla. Nel quartiere che poi ti è stato assegnato come appartenente ad una squadriglia di polizia è veramente terribile. Da ogni angolo sbucano malintenzionati che vogliono fare a pugni, o cadono candelotti di dinamite, se non ti trovi a che fare con mine antiuomo. L'unica consolazione è che potrai usare queste cose contro i tuoi nemici, nella speranza di riuscire a trovare delle armi che ti possano facilitare il compito di ripulire la zona, meglio che i soli pugni.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco salta



Tra i numerosi giochi automobilistici usciti di recente, questo **Turbo Outrun** della US Gold è una variazione sul tema di **Outrun** (un grande successo nei bar) in cui il giocatore è al volante di una splendida Ferrari F-40 decapottabile. Mentre la gara del gioco originale si disputava in California, qui il terreno di gara sono gli interi Stati Uniti, completi di montagne innevate, deserti calcinati dal sole e città





URBO

TRUN



piovose — forse non proprio gli scenari ideali per una decapottabile! Di nuovo rispetto alla versione da bar ci sono anche pozzanghere, poliziotti, interruzioni stradali e ovviamente l'opzione ''turbo'', sempre più in auge. Usate però il turbo con parsimonia, poiché il motore tende a surriscaldarsi.
Chi però conosce **Chase MQ** e sa quindi quale resa può dare su uno Spectrum un gioco automobilistico da bar, non potrà che







rimanere un po' deluso. Certo, il gioco è veloce e ben fatto, certe soluzioni grafiche (ad esempio quando si mandano fuori strada le Porsche o si travolgono i cavalletti dei lavori in corso) sono riuscite, ma nel complesso non si può certo gridare al miracolo. Lo sprite principale è grosso e ben fatto, ma il punto di vista del giocatore è da dietro l'auto, e non dall'altro, così che certe volte non si vedono gli ostacoli in quanto sono coperti dallo sprite della propria stessa auto. E anche le proporzioni sono bizzarre, poiché l'auto del giocatore sembra essere grande il doppio di quelle degli avversari.

Sono numerose le pecche imputabili a questo gioco: quando l'auto entra in collisione con qualcosa di grosso, capotta più volte oppure gira su se stessa di 360°, ma purtroppo entrambe le sequenze sono animate in modo approssimativo; quando si osserva la vettura da un punto di vista laterale, sembra che entrambi i passeggeri siano scomparsi; l'uso del turbo produce solo un piccolo sbuffo di fumo dallo scappamento senza che la velocità aumenti in modo apprezzabile. Quando poi si raggiunge uno dei vari punti di controllo del percorso, occorre caricare il livello successivo — e i livelli del gioco sono ben sedici. Ciò significa che un giocatore appena appena bravino può aspettarsi di giocare solo per un paio di minuti prima di essere costretto a ricaricare! Alla fine della partita, appare una bella mappa degli Stati Uniti che mostra l'itinerario, la partenza e l'arrivo e la distanza coperta dal giocatore. Tra la partenza e l'arrivo, l'azione è tale da poter soddisfare solo gli appassionati più incalliti dei giochi automobilistici. Quanto agli altri, non possono che dolersi del fatto che la US Gold non abbia voluto pubblicare **Outrun Europa**, che prometteva d'essere un gioco molto più appassionante.

GHOSTBUSTERS



Sono passati cinque anni da quando gli "acchiappafantasmi" hanno salvato New York per la prima volta servendosi di un enorme pupazzo di zucchero filato e decapitando un grattacielo, e da allora i Ghostbusters si sono rifatti vivi nei cartoni animati e nei giochi da bar. Ora nel seguito del primo film, scopriamo che la cittadinanza di New York è convinta d'essere rimasta vittima di una truffa colos-



sale, e i Ghostbusters sono costretti a vivere d'espedienti. Dana Barrett torna a vivere in città col figlioletto Oscar, ma in una strada di New York il pargolo viene rapito da mani invisibili. A questo punto, a chi fare ricorso...?

Ghostbusters II è costruito attorno a tre sequenze del film. Nella prima dovete guidare un Ghostbuster in un condotto di ventilazione per consentirgli di raccogliere dei campioni di fanghiglia. Appeso a una corda, il nostro eroe dovrò evitare degli spettri d'ogni tipo e prende degli oggetti utili dalle pareti del condotto: il suo indice di coraggio calerà ogni volta che uno spettro riuscirà a toccarlo.

Nella seconda sequenza, sarete nel bel mezzo di Broadway, impegnati a sparare agli spettri per impedire che aggrediscano la Statua della Libertà (vostra alleata) e i passanti; se non riuscirete ad arrivare al museo entro lo scoccare del nuovo anno, Oscar è spacciato. Nella terza sequenza, guiderete i Ghostbusters all'assalto del museo nel tentativo di prendere il malvagio Vigo e di mettere in salvo il povero Oscar.

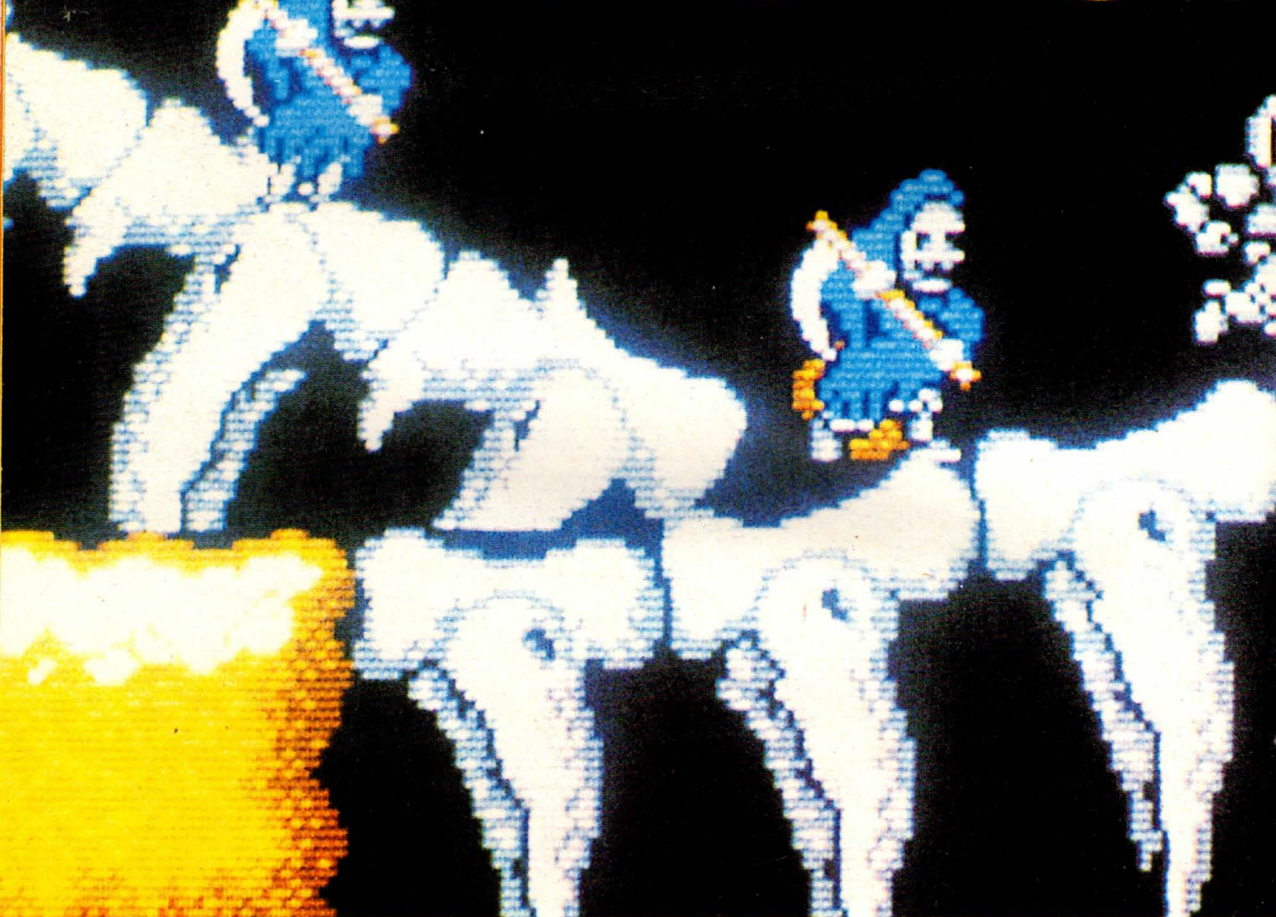
Spesso i videogiochi tratti dai film di successo non sono proprio esaltanti, ma questo



non è il caso di **Ghostbusters II.** La grafica è spaziosa e dettagliata, oltre ad essere varia e ben animata. Il colore è usato efficacemente, non solo per arricchire la grafica, ma anche per creare l'atmosfera del gioco. A ciascun livello abbondano gli effetti sonori digitalizzati, e così pure la musica (compreso l'inevitabile tema di **Ghostbusters**). Ciascun livello è praticamente un gioco diverso, e tutti e tre sono ottimamente realizzati, e non facili. Un ottimo gioco, insomma, a parte la noia di dover ricaricare il tutto ogni volta che si comincia, costringendo ad irritanti intervalli tra una partita e l'altra.



GHOULS'N



Sono passati ormai quasi cinque anni dall'apparizione di **Ghosts'n'Goblins** sulle vecchie macchine da 8 bit, e ancor di più da quando questo gioco cominciò a fare furore nei bar, e il suo ritorno dà oggi un senso di piacevole sorpresa. Con **Ghouls'n'Ghosts** la Capcom ha voluto finalmente dare un seguito a **Ghosts'**

N'GHOSTS

n'Goblins — producendo un gioco che, ironia del destino!, è molto simile al gioco originale, che a sua volta aveva ispirato numerose scopiazzature. Le prime due parti del primo livello sono semplici rimasticazioni sul tema del cimitero e della palude con cui iniziava **Ghosts'n'Goblins**, ma dopo un po' il gioco cambia rapidamente.





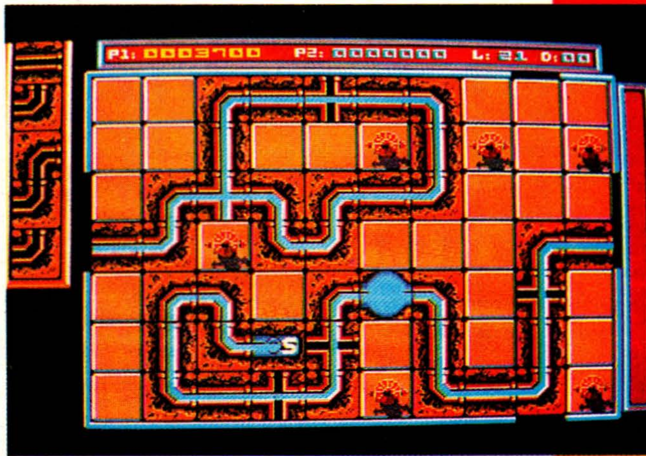


Come si ricorderà, nel gioco originale l'intrepido Arthur andava in cerca della sua principessa, e adesso — tanto per cambiare! — è riuscito a perderla di nuovo. E quindi, battaglie a non finire! In ogni caso, non si tratta di una mera copia del gioco originale, poiché c'è molto di nuovo. Arthur continua a perdere l'armatura e a finire in mutande, però può trovarne una nuova nei forzieri che apre. Egli inoltre può trasformarsi in un'anitra (cosa che gli viene comoda quando deve infilarsi in un posto stretto), sdoppiarsi e impossessarsi di un certo numero di superarmi. E di armi avrete certo bisogno, poiché questo è un gioco difficile — in certi punti addirittura troppo difficile.
Prestate orecchio agli effetti sonori, poiché il motivo che accompagna il caricamento è uno dei più belli che si siano mai sentiti, e inoltre c'è un motivo musicale per ciascun livello e un motivo ad hoc quando si raggiunge un punteggio record. La conversione è stata realizzata dalla Software Creations (già nota per **Bionic Commandos** e **Bubble Bobble**), che ha fatto un ottimo lavoro ed è riuscita a conservare una grafica paragonabile a quella della versione da bar.
Tutto sommato, si tratta di un buon periodo per le conversioni: con le macchine da 16 bit, i programmatori non devono più impazzire per cercare di "farci stare dentro tutto", e **Ghouls'n'Ghosts** è una delle migliori conversioni dell'anno.

C.B.

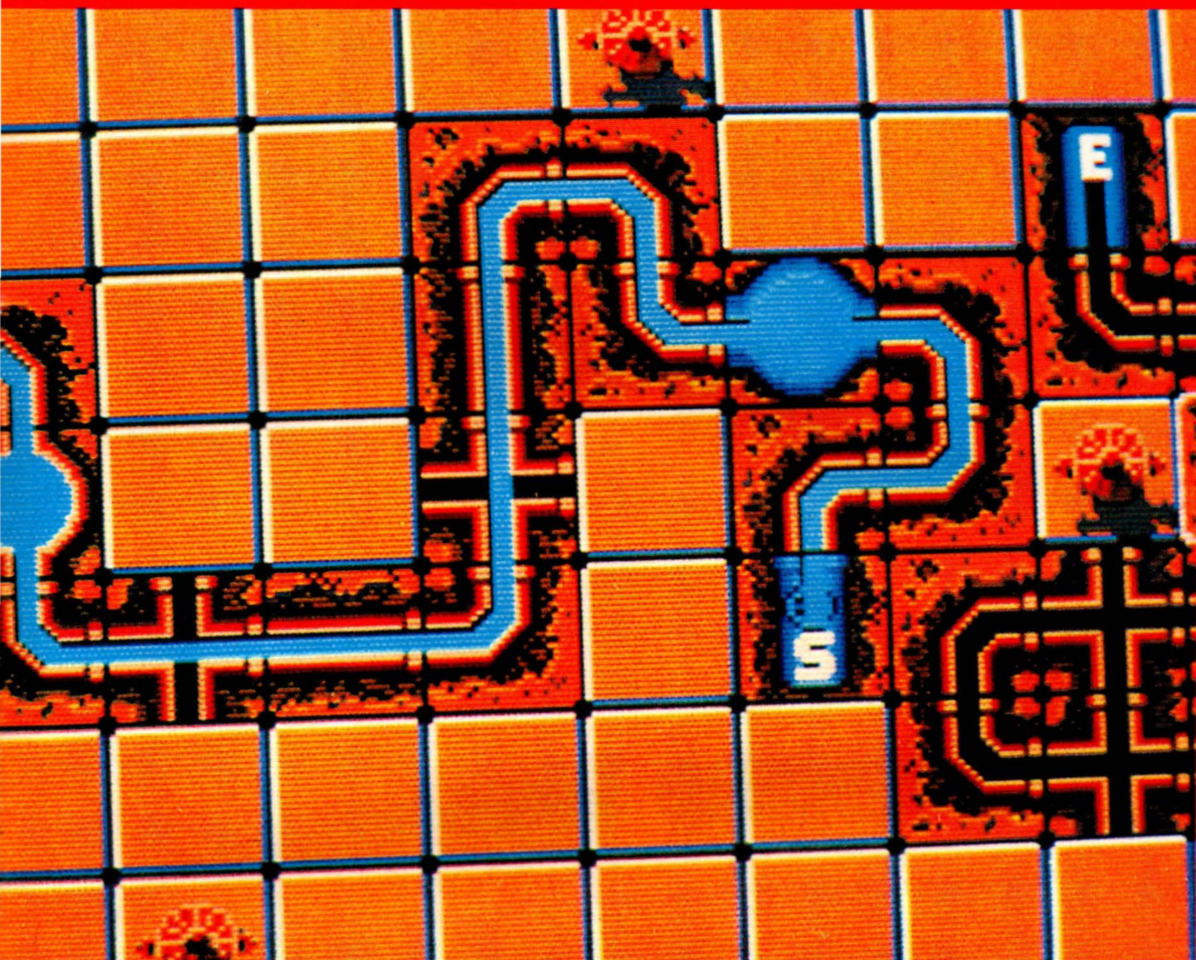
PIPE MANIA

Ogni tanto appare un gioco che è ridicolamente facile da giocare, pur essendo incredibilmente coinvolgente, al punto che non riesci più a smettere di giocarci. **Pipe Mania** è uno di quelli.
All'inizio di ogni livello ti viene presentata una semplice griglia di quadrati e uno di loro contiene un rubinetto.
C'è un timer che comincia un conto alla rovescia e prima che arrivi alla fine devi distribuire sullo schermo dei pezzi di tubo, che occupano ciascuno una sezione della griglia, e formare così unma conduttura.
Nel momento in cui il tempo scade, il rubinetto si apre e il liquido invade lentamente i tubi fino ad occupare tutto il sistema che hai costruito. Puoi ancora continuare ad aggiungere pezzi di tubo, ma il liquido continua ad avanzare inesorabilmente finché non raggiunge la fine della tubazione...
In ogni schermo ti viene assegnata una meta da raggiungere. Nel primo schermo, per esempio, il liquido deve scorrere attraverso 14 riquadri della griglia, 14 pezzi di tubo, per dirlo in un altro modo. Se il liquido che scorre raggiunge la fine della conduttura prima che sia stato posato l'esatto numero di pezzi, il gioco finisce.
I pezzi di tubatura sono disponibili in una gran varietà di forme e compaiono a caso, uno per volta, anche se ti è possibile vedere quali saranno le quattro forme successive.
A volte è facile collegarli fra di loro e formare una linea ininterrotta, mentre in altri mo-



P1: 0007500 P2: 0000000 L: 01 D: 00

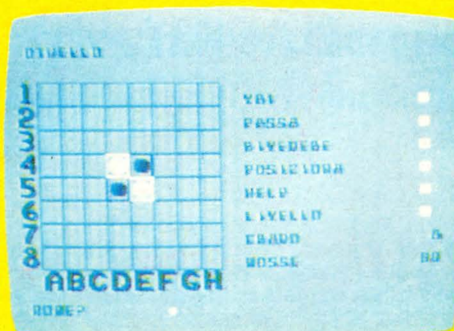
P1: 0046500 P2: 0000000 BONUS LEVEL



menti devi veramente rifletterci a lungo!
Man mano che avanzi da un livello all'altro, le cose diventano sempre più difficili, con il liquido che si muove più velocemente, un tempo limite in continua diminuzione, e altre cose come il tubo a senso unico, tubi di bonus, buchi, ostacoli e gallerie da un lato dello schermo all'altro, che possono aiutarti o limitare le tue possibilità. In realtà poco per volta diventa veramente un gioco frenetico!
Come ho già detto, **Pipe Mania** è un gioco proprio semplice e visto sulla carta può sembrare addirittura stupido, ma per essere veramente schietto devo dire che fra tutti i giochi che ho provato è uno di quelli che creano maggior dipendenza. A questo riguardo è proprio un po' come **Tetris**.
Non si è capaci di dire come mai il gioco ti fa giocare ininterrottamente per così tanto tempo, ma sei sicuro che ci ritorni su in continuazione. E quando pensi che ormai hai chiuso, lo riprendi da capo per una seconda tornata.
E poi un'altra, e un'altra ancora...
Ma oltre ad essere un gioco completamente brillante è anche presentato in modo superbo, con uno schema di password che ti permette l'accesso ai livelli più alti e, cosa che aumenta decisamente la durabilità dell'attrazione, una opzione per il gioco a un giocatore o due giocatori simultanei, terribilmente divertente, e due modi di gioco: il modo normale e uno nel quale ti ritrovi a dover scegliere fra due diverse serie di forme di tubi!
Pipe Mania è un fantastico pezzo di software per il computer. Sono riusciti a raggiungere quel livello di qualità fuori dal tempo che gli permetterà di rimanere fresco anche molto tempo dopo che le più recenti licenze di gran nome saranno ormai scomparse. È un pezzo obbligatorio.

Cristina Barigazzi

OTHELLO

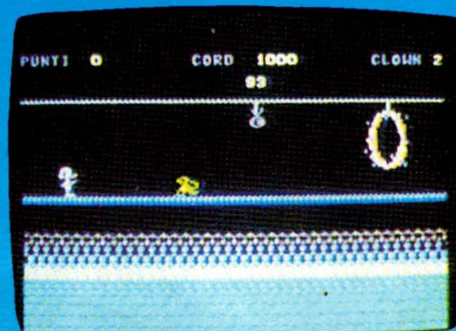


Questo è un gioco da tavolo che si gioca su una scacchiera da 8 × 8, un giocatore ha i pezzi bianchi ed uno quelli neri. All'inizio del gioco ogni giocatore ha due pezzi nel centro dello schermo; il nero gioca sempre per primo e deve mettere un altro pezzo in modo da intrappolare uno o più pezzi bianchi che cambiano di colore diventando neri, e il nero deve fare altrettanto; l'intrappolamento può essere verticale, orizzontale o diagonale. Lo scopo maggiore è guadagnare gli angoli così da poter far cambiare di colore ad un numero più elevato di pezzi. Il gioco termina sia quando sia stato coperto ogni quadrato della scacchiera, sia quando nessun giocatore possa fare una mossa; si contano a quel punto i pezzi dei due colori e vince quello che ne ha di più. Potrete osservare il demo per meglio imparare a giocare, e ricordate che più alto è il livello di gioco, più difficile sarà giocare!

JOYSTICK PORTA 1

RETURN/FUOCO	conferma mossa
CRSR	muovi pedine
PL	mossa computer
CH	cambia colore
TA	mossa precedente
SE	programma scacchiera
B	bianco
W	nero
SPAZIO	quadrato vuoto
HE	aiuto
LE	livello
F1	rinizio gioco

THE BOY

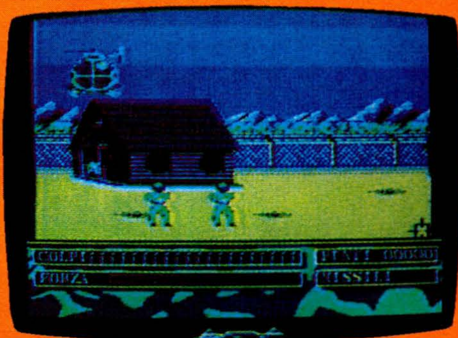


Il clima del circo con il suo fascino, la pericolosità degli esercizi e del lavoro in questo particolare mondo è quello che vi presenta questo gioco. Inizi il tuo lavoro come semplice camminatore sulla corda, dove dovrai evitare alcuni ostacoli, come le dispettose scimmiette, le corde appese e nel contempo raccogliere i sacchetti con i soldi appesi sopra la tua testa. Ogni difficoltà superata ottiene un punteggio ed ai primi 10.000 punti un omino in più, mentre ogni 20.000 punti un uomino omaggio. Poi il tuo lavoro diventa sempre più difficile e dovrai dimostrare abilità sempre maggiori per guadagnarti la stima del tuo pubblico. All'inizio cerca di non esagerare e vedrai che tutto sommmato non è poi così duro come sembrava in un primo momento.

JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio gioco
F3	modifiche

FIGHTER



Un gioco a cui non sarete certamente nuovi, quello che vi presentiamo questa volta. Siete il solito berretto verde, paracadutato nella giungla, che raggiunto il campo base nemico deve distruggere tutti i suoi nemici e i loro armamenti per liberare i prigionieri qui reclusi. Ma il bello del nostro gioco è la realtà della realizzazione grafica, grazie al sonoro e alla grafica vi sembrerà di trovarvi veramente al centro della situazione e avrete realmente paura di finire arrosto per colpa della armi nemiche. Sparate a più non posso ricordandovi che disporrete anche di alcuni razzi con i quali abbattere gli armamenti più pesanti, come autoblindo ed elicotteri. Buona fortuna!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
SPAZIO	razzi

GUARDS

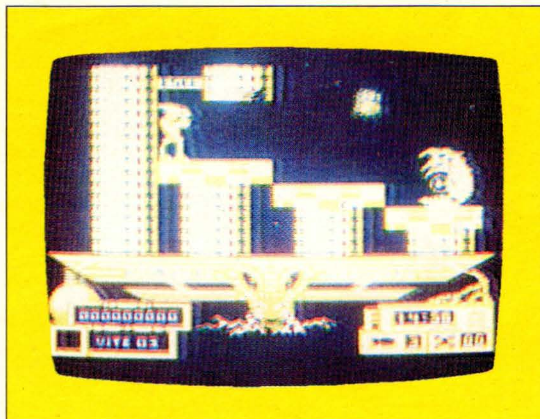


Anche tra le forze dell'ordine ci possono essere dei poliziotti corrotti. Purtroppo nella tua città la malvivenza è riuscita ad avere la meglio ed è riuscita ad assoggettare con il luccichio della moneta sonante la polizia cittadina, che copre le malefatte dei delinquenti ed arriva addirittura al punto di impedire ai poliziotti onesti di compiere il loro dovere. Ma tu sei deciso a sgominare tutta la banda ed inizi proprio dalla villa dove il più grande boss si nasconde protetto da ben 64 guardie. Dovrai riuscire ad eliminarle tutte e finalmente potrai arrivare al tuo sogno finale. Buona fortuna e guardati bene intorno perchè il pericolo si nasconde ovunque.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

PUNISH

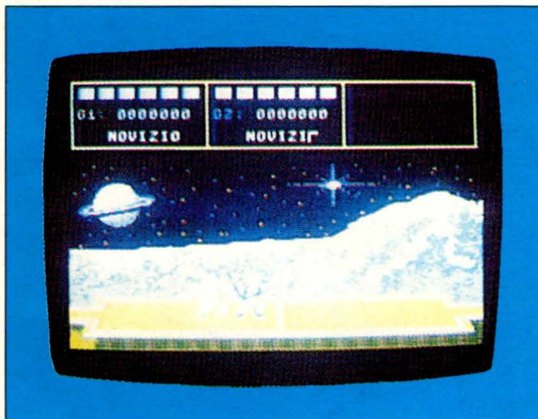


L'alba su Mordor era molto triste per Sam, unico casuale superstite della sua razza imprigionata nel nucleo del tempio labirinto di Zergos. Deciso a tentare un'impresa impossibile si è armato di un potente laser Voltron ad altissima velocità di sparo e capace di generare ben quattro micidiali diversi campi energetici. Ma oltre che sulla sua potente arma egli dovrà fare affidamento sul proprio coraggio perché solo così potrà superare i numerosi livelli del tempio sorvegliati da miriadi di mostri assassini in grado di generare sfere di fuoco o assorbire l'energia vitale di Sam in un solo istante. Prima di avventurarsi nel tempio il nostro eroe dovrà preoccuparsi di saggiare le capacità della sua arma per saper scegliere in ogni situazione il miglior tipo di attacco.

JOYSTICK PORTA 2

F1/F3/F5	proiettili
F7	rete difensiva
SPAZIO	bombe
P	pausa
FUOCO	inizio gioco
	fine gioco

LASER SWORDS

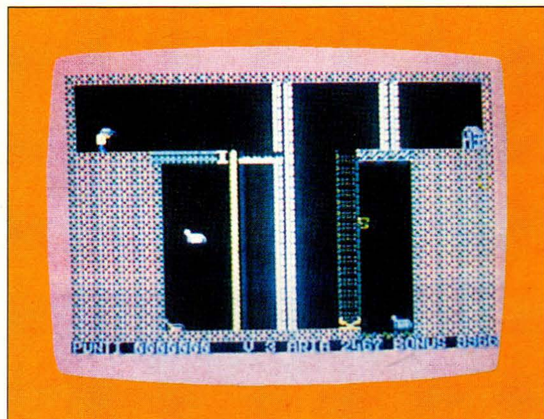


Vi sembrerà strano ma ci troviamo nell'anno 2275 e siamo sulla luna gialla di Darkover, ma in questa terra che sembra fantastica la cui civiltà è nata da un'astronave terrestre atterrata su questo glaciale pianeta molti anni fa, è ancora molto fervida la cultura della spada e del combattimento con questa cavalleresca arma. Ogni anno vengono organizzati dei tornei per stabilire chi è il miglior spadaccino del pianeta e tu hai avuto l'opportunità, dopo numerosi anni di allenamento, di partecipare alla gara. Potrai scegliere il livello di gioco, in base alla tua perizia e per vincere dovrai ovviamente atterrare il tuo avversario: unica novità utilizzerai una spada laser anziché una normale di acciaio.

JOYSTICK PORTA 2

F1	1 giocatore
F3	2 giocatori

ACTION

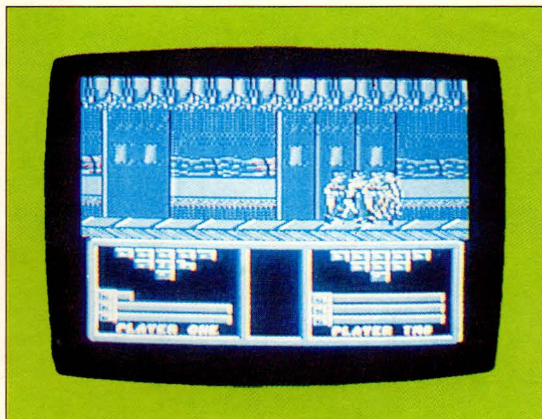


Il protagonista della nostra avventura è un appassionato di congegni meccanici. Dopo aver costruito dentro delle enormi stanze degli strani congegni con campi di energia elettrica, saliscendi con interruttori, si diverte a cercare di sconfiggere con la sua abilità e velocità i mezzi "meccanici". Aiutalo nel suo difficile compito e fai in modo che riesca sempre ad avere la meglio o saranno i suoi infaticabili amici che lo faranno saltare in aria o lo disintegreranno. Quando sarà riuscito ad arrivare al simbolo che rappresenta la sua casa sano e salvo, potrà finalmente ricominciare un nuovo schema sempre più complicato.

JOYSTICK PORTA 1/2

RETURN	inizio gioco
A	sinistra
D	destra
SHIFT	salta

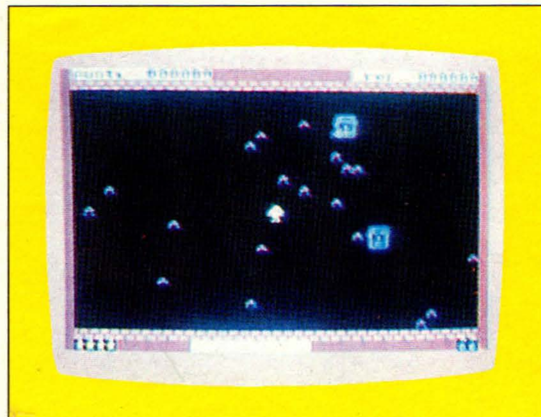
TUNNEL OF FUTURE



Sei come al solito nei pasticci. L'Alto Comando Supremo del quartier generale interstellare ti ha ordinato di penetrare all'interno della base missilistica Origon IV e di distruggere il comando centrale disattivandolo prima che i missili letali possano partire diretti verso la Terra. Tu dovrai vedertela con una moltitudine di avversari che cercheranno di fermarti con ogni maniera. Dovrai usare tutta la forza di cui disponi e soprattutto i pugni spaziali.

JOYSTICK PORTA 2

ZAP

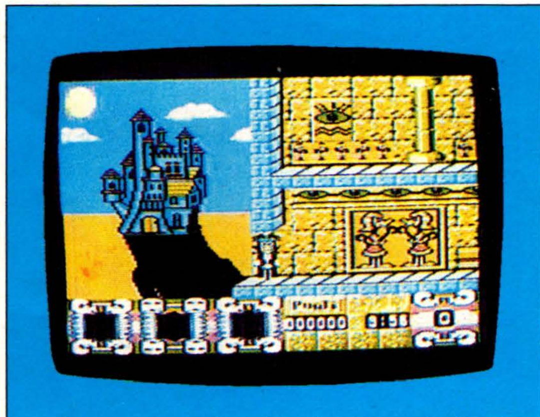


Sei uno strano omino che ha avuto un compito ancora più strano ripulire le varie stanze di un edificio disabitato dalle cose che lo infestano siano essi insetti, stelline o altre cose. Ma mentre stai portando a termine il lavoro affidatoti sarai disturbato continuamente da esseri molestanti (maschere, occhi mobili) che se riusciranno a toccarti recideranno il filo tenue della tua vita, così come al più piccolo tocco di una delle "cose" che infestano le stanze. I muri poi sono pericolosi perchè cercheranno di stritolarti e potrai usare le bombe per fermarli o per distruggere alcune "cose". Ogni due stanze ripulite avrai diritto ad un gioco bonus.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco ricomincia
F1	pausa
SPAZIO	detona bomba

PYR



Sei molto probabilmente l'erede di un antichissimo faraone e tra le carte di famiglia gelosamente custodite per secoli hai trovato una pergamena con delle parole magiche per entrare nella pramide dei tuoi antenati nella quale ti hanno raccontato si celano favolosi tesori. Ma ecco che dopo aver recitato la magia ti trovi immerso in un altro mondo dove mummie e pipistrelli ti stanno alle calcagna per rubarti energia vitale. Dovrai cercare di fare incetta delle chiavi che aleggiano un po' dappertutto per avere accesso a luoghi segreti ed inviolati alla ricerca del mistero della piramide, ma il tempo ti è avverso e un cronometro scandisce il passare dei secondi, trascorsi i quali il tuo incantesimo avrà fine.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	salta
RUN STOP	fine gioco

RIF RAF



Ecco un gioco veramente strano e appassionante. Ti trovi in una stanza nella quale dall'alto cadono dei pezzi di muro colorati e ciascuno di forma differente. Questi pezzi sono fatti in modo che ruotandoli tra di loro si possa affiancarli in modo esatto per comporre una linea continua sul fondo della stanza. Quando sarai riuscito a completare una linea, questa scomparirà lasciandoti uno spazio maggiore in alto. Infatti se non riuscirai a far scomparire le linee il pavimento della stanza piano piano si alzerà spingendoti contro il soffitto e facendoti morire schiacciato. Riuscirai a sopravvivere in questa lotta contro il tempo?

JOYSTICK PORTA 1/2

F1	1 giocatore
F3	due giocatori
F5	squadra

QUEST

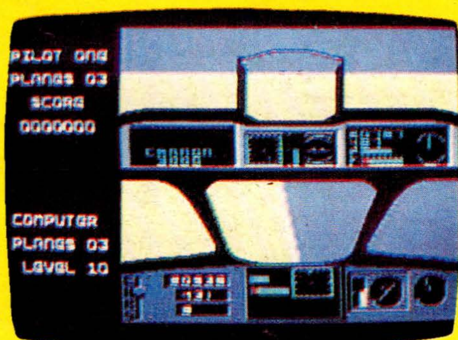


Nel villaggio di Aberyswyth sono calate da qualche tempo le tenebre e mostri alati e fantasmi terrorizzano i poveri abitanti. Sembra che nulla sia possibile contro queste creature del male e già si dispera di trovare una soluzione quando finalmente giunge sul posto un gruppo di avventurieri, che appresa la storia, si mettono al servizio della cittadinanza per risolvere il mistero. Scegli di volta in volta quale personaggio impersonare e sappi che a mano a mano che l'avventuriero di turno perisce può essere sostituito con un altro. Gli indizi in tuo possesso non sono a dir vero molti, ma le armi di cui disponi: magie, armi magiche, frecce teleguidate, ti saranno molto utili per portare a buon fine la tua missione. Difenditi strenuamente e ricorda che i poveri e semplici abitanti sono nelle tue mani!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

MIG 3

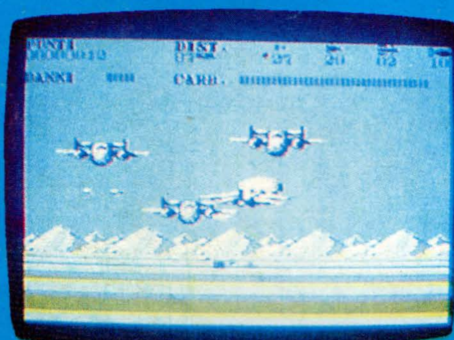


Questa meravigliosa avventura nei cieli è la rappresentazione di una sfida fra due velivoli di opposte fazioni nell'alto dei cieli. Entrambi gli aeroplani decollano nello stesso momento e i due piloti devono manovrare per riuscire ad arrivare in coda al velivolo nemico. Gli aeroplani sono armati con missili aria-aria e a seconda di quanto previsto prima dell'inizio del gioco saranno necessari da 1 a 3 colpi per abbattere l'avversario. Durante il volo potrete ricevere dal computer di bordo, naturalmente inglese, informazioni sullo stato del velivolo e ovviamente il che è più importante informazioni sulla posizione del vostro avversario. Osservate anche il radar per individuare il vostro obiettivo.

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP pausa
F1/F3/F5 informazioni computer

HIGH



Dopo essere stato promosso tenente alla scuola di pilota di aerei ed aver superato brillantemente tutte le prove di abilità previste nel corso, dovrai dimostrare, per poter finalmente ottenere un aereo tutto tuo, di sapertela cavare in tutte le possibili situazioni e vieni sottoposto all'esame del simulatore di combattimento. Il computer verificherà quindi il tuo grado di preparazione e darà al comando i consigli necessari per affidarti un mezzo aereo a te adatto. Quindi occhio a tutto quanto può attaccarti e puoi attaccare, scegli cautamente le munizioni a tua disposizione, cercando naturalmente di non rimanerne a secco, e raggiungi la massima distanza possibile con il carburante a tua disposizione. Sicuramente saprai cavartela egregiamente, altrimenti riprova: sarai più fortunato.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco